
NTR-ARMP-FHUG
MARIO & LUIGI
PARTNERS IN TIME
INSTRUCTION BOOKLET
(CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION)
SPIELANLEITUNG
(ENTHÄLT WICHTIGE GESUNDHEITS- UND SICHERHEITSHINWEISE)
MODE D'EMPLOI
(CONTIENT DES INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SANTE ET LA SECURITE)
HANDLEIDING
(BEVAT BELANGRIJKE GEZONDHEIDS- EN VEILIGHEIDSINFORMATIE)

[0705/FHUG/NTR]

This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Product.



Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

Thank you for selecting the MARIO & LUIGI™: PARTNERS IN TIME Game Card for the Nintendo DS™ system.

Merci d'avoir choisi le jeu MARIO & LUIGI™: LES FRERES DU TEMPS pour la console de jeu Nintendo DS™.

IMPORTANT: Please carefully read the important health and safety information included in this booklet before using your Nintendo DS system, Game Card, Game Pak or accessory. Please read this Instruction Booklet thoroughly to ensure maximum enjoyment of your new game. Important warranty and hotline information can be found in the separate Age Rating, Software Warranty and Contact Information Leaflet. Always save these documents for future reference.

WICHTIG: Bitte lies die in dieser Spielanleitung enthaltenen Gesundheits- und Sicherheitshinweise genau durch, bevor du das Nintendo DS-System, eine Nintendo DS-Karte, ein Spielmodul oder sonstiges Zubehör verwendest. Bitte lies die Spielanleitung sorgfältig durch, damit du viel Freude an deinem neuen Spiel hast. Wichtige Gewährleistungs- und Service-Informationen findest du in dem Faltblatt für Altersbeschränkungen, Software-Gewährleistungen und Kontaktinformationen. Hebe diese Dokumente zum Nachschlagen gut auf.

IMPORTANT : lisez attentivement les informations importantes sur la santé et la sécurité incluses dans ce mode d'emploi avant toute utilisation de votre Nintendo DS, d'une carte DS, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Des informations importantes sur la garantie et le service consommateurs se trouvent dans le dépliant de classification par âge, garantie du logiciel et coordonnées inclus avec ce logiciel. Conservez ces documents pour référence ultérieure.

BELANGRIJK: lees de gezondheids- en veiligheidsinformatie in deze handleiding zorgvuldig door voordat je het Nintendo DS-systeem, de Game Card, de spelcassette of het accessoire gebruikt. Lees de handleiding goed door om zoveel mogelijk plezier aan dit spel te beleven. In de aparte folder 'Leeftijdsclassificatie, softwaregarantie en contactgegevens' vind je belangrijke informatie over de garantie en de Nintendo Helpdesk. Bewaar deze documenten om er later nog iets in op te kunnen zoeken.

This Game Card will work only with Nintendo DS systems.

Diese Nintendo DS-Karte funktioniert ausschließlich mit den Nintendo DS-Systemen.

Cette carte DS ne peut être utilisée qu'avec les consoles de jeu Nintendo DS.

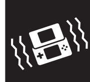
Deze Game Card werkt alleen met Nintendo DS-systemen.

IMPORTANT: The use of an unlawful device with your Nintendo DS system may render this game unplayable.

WICHTIG: Die Verwendung von illegalen Peripheriegeräten in Zusammenhang mit deinem Nintendo DS-System kann zum Funktionsausfall bei diesem Spiel führen.

IMPORTANT : utiliser un appareil illégal avec votre Nintendo DS peut rendre ce jeu inutilisable.

BELANGRIJK: het gebruik van een illegaal apparaat met het Nintendo DS-systeem kan ervoor zorgen dat dit spel niet kan worden gespeeld.



NINTENDO DS RUMBLE PAK
THIS GAME IS DESIGNED TO USE THE NINTENDO DS RUMBLE PAK.

NINTENDO DS RUMBLE PAK
DIESES SPIEL UNTERSTÜTZT DAS NINTENDO DS RUMBLE PAK.

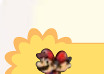
CARTOUCHE VIBRATION NINTENDO DS
CE JEU EST CONÇU POUR FONCTIONNER AVEC LA CARTOUCHE VIBRATION NINTENDO DS.

NINTENDO DS RUMBLE PAK
DIT SPEL IS COMPATIBEL MET HET NINTENDO DS RUMBLE PAK.

CONTENTS / SOMMAIRE



Inhalt



Prolog

Eines glückseligen Tages im Pilz-Königreich konstruierte der geniale Erfinder Professor I. Gidd eine Zeitmaschine, die durch die unglaubliche Macht des Kobalt-Sterns angetrieben wurde. Prinzessin Peach war außer sich vor Freude über diese Schöpfung und brach sofort zu einer Reise ins Pilz-Königreich der Vergangenheit auf. Wie nicht anders zu erwarten, war ihr treuer Kanzler Toadsworth so sehr von Sorge erfüllt, dass er prompt zusammenbrach.

Kurz darauf kehrte die Zeitmaschine zurück. Doch war sie nur noch ein Wrack und anstatt der Prinzessin befand sich ein gruseliges Alien unbekannter Herkunft an Bord. Laut dem Professor musste Prinzessin Peach irgendwo – oder irgendwann – in der Vergangenheit gestrandet sein! Und zur Krönung taten sich plötzlich überall im Palast mysteriöse Zeitstrudel auf, die durch die Zeit zurück führten! Wer könnte besser auf den Ruf nach Abenteuern antworten als Mario und Luigi? Wohl niemand sonst!

Die bärtigen Brüder traten in Aktion, sprangen in einen Zeitstrudel und machten sich auf, eine Rettungsaktion zu starten, die sie in die Vergangenheit führte. Als sie dort ankamen, trafen die Brüder auf sich selbst in ihren Kindheitstagen. So entstand das großartigste Heldenteam der Geschichte! Können die Brüder gemeinsam alle Widrigkeiten bezwingen und Prinzessin Peach retten? Nur die Zeit wird die Antwort bringen!

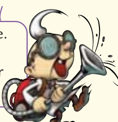




Die Hauptdarsteller

Prof. Immanuel Gidd

Der Erfinder der Zeitmaschine. Der Mann mit dem großen Gehirn wird sich als wertvoller Verbündeter erweisen.



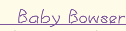
Die Shroobs

Die Bewohner eines weit entfernten Planeten. Diese unheimlichen Aliens sind im Pilz-Königreich eingefallen, um ein neues Zuhause zu finden.



Prinzessin Peach

Die Herrscherin über das Pilz-Königreich. Sie wurde von den Shroobs entführt.



Baby Bowser

Der mächtige König der Koopas als kleiner Rabauke. Selbst in jungen Jahren versuchte er bereits, Prinzessin Peach zu entführen.



Baby Mario

Mario als kleiner Lümmel. Er mag zwar nur ein Dreikäsehoch sein, dennoch ist er auch ein standhafter großer Bruder.



Baby Luigi

Die kniehohe Version von Luigi. Es scheint, dass seine Neigung zu tränenreichen Ausbrüchen, wenn er unter Druck steht, schon im zarten Kindheitsalter ihren Anfang nahm.



Mario

Der große Bruder, der stolz auf seinen Mut und auf seinen Bart ist. Mit Baby Mario im Team ist er bereit, den beschwerlichen Weg zur Rettung Prinzessin Peachs auf sich zu nehmen!



Luigi

Marios sanftmütiger und luxuriös bebarteter jüngerer Bruder. Zwar mag er ein wenig ungeschickt sein, doch mit Baby Luigi an Bord wird er sich jeder Herausforderung stellen!



Karte und Intro



Marios und Luigis neuestes Abenteuer findet in ihrer Heimat, dem Pilz-Königreich, statt. Es folgt nun eine kurze Einführung darüber, wie sich die Geschichte entfaltet.



Karte



Seht und staunt: Das Pilz-Königreich! Ein Land ohne Zeit?



1. Bowsers Festung
2. Sternenhügel
3. Wald von Toadforst
4. Yoshis Eiland
5. Pilz-Palast
6. Toad Town
7. Pilz-Königreich (Vergangenheit)
8. Koopaseum
9. Dorf Kuddelmuddel
10. Schleifsand-Wüste
11. Steinblock-Vulkan

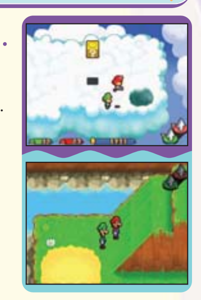
Die Bilder in dieser Anleitung verfügen über eine Farbcodierung. Ein **lila** Rahmen zeigt an, dass es sich um den Top Screen handelt, während **hellblaue** Rahmen Hinweis darauf geben, dass das Bild vom Touchscreen stammt.



Intro



4-Spieler-RPG



Mario & Luigi™: Zusammen durch die Zeit erzählt die Geschichte von Mario und Luigi, die mit ihren kindlichen Ebenbildern ein Team bilden. Steuere beide Brüderpaare, um das Spiel zu meistern. Gelangst du an eine Stelle, an der es kein Weiterkommen gibt, bleib stehen und sieh dich genau um. Es mag vielleicht Vorrichtungen geben, die noch nicht aktiviert wurden oder Aktionen, die du noch nicht ausprobiert hast (siehe Seite 47). Sollten dich die Gegner überwältigen, gib nicht auf! Je mehr Kämpfe du austrägst, desto stärker werden Mario und Co.!



Spring auf Gegner!





Triffst du im Gelände auf Gegner, kannst du auf sie springen, um im darauf folgenden Kampf einen Vorteil zu erhalten! Für jeden erfolgreich abgeschlossenen Kampf erhältst du Erfahrungspunkte (siehe Seiten 53 – 60).



Bereite dich gut vor

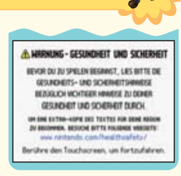
Im Verlauf des Spiels erhältst du Zugriff auf den Pilz-Laden (siehe Seite 65). Kaufe dort einen Vorrat an Items, die du für den erfolgreichen Abschluss deines Abenteuers benötigen wirst. Du kannst deine Items überprüfen, indem du deinen treuen Assistenten Steckweg 08/20 öffnest (siehe Seite 61).





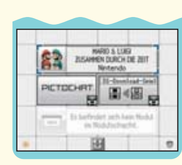
Vor dem Spiel

Stelle sicher, dass dein Nintendo DS™ ausgeschaltet ist. Stecke danach die MARIO & LUIGI: ZUSAMMEN DURCH DIE ZEIT-Karte ein, bis es „klickt“.



Schalte das Gerät ein und der **Gesundheits- und Sicherheitsbildschirm** wird eingeblendet. Drücke einen beliebigen Knopf oder berühre den Touchscreen, nachdem du die Informationen sorgfältig gelesen hast.

Wähle mit Hilfe des Steuerkreuzes auf dem **DS-Menübildschirm** die MARIO & LUIGI: ZUSAMMEN DURCH DIE ZEIT-Schaltfläche an und drücke den A-Knopf oder berühre die Schaltfläche.



Hast du in deinen Systemeinstellungen den AUTO-MODUS ausgewählt, ist dieser Auswahlvorgang nicht nötig. Bitte schlag in der Nintendo DS-Bedienungsanleitung nach, wenn du weitere Informationen hierzu benötigst.

Nach der Eröffnungssequenz wird der **Titelbildschirm** eingeblendet. Drücke START, um zum **Laden-Menü** zu gelangen.

Grundsätzlich wird für dieses Spiel die Spracheinstellung des Nintendo DS übernommen. Das Spiel verfügt über fünf verschiedene Sprachen: Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch und Italienisch. Wurde für dein Nintendo DS-System bereits eine dieser Sprachen ausgewählt, wird diese automatisch im Spiel verwendet. Ist aber eine Sprache ausgewählt worden, die nicht oben angeführt ist, wird im Spiel englischer Bildschirmtext angezeigt. Die im Spiel wiedergegebene Sprache lässt sich mittels Spracheinstellung des Nintendo DS ändern. Bitte schlage in der Bedienungsanleitung des Nintendo DS nach, falls du weitere Informationen zur Spracheinstellung benötigst.



Laden-Menü



Im **Laden-Menü** wählst du die Datei aus, die geladen werden soll. Wähle die Datei mit Hilfe des Steuerkreuzes aus und bestätige deine Auswahl durch Drücken des A-Knopfes. Die Dateien sind nummeriert und der Name der Datei wird am unteren Ende des Bildschirms eingeblendet. Mit Hilfe der L- und R-Tasten kannst du den Text scrollen.



START Verfügst du noch über keine gespeicherten Daten, wähle diese Option, um das Spiel von Anfang an zu beginnen. Sollten bereits gespeicherte Daten vorhanden sein, kannst du durch Auswahl dieser Option dein Spiel vom letzten Speicherstand aus fortsetzen.

KOPIEREN Wähle diese Option, um eine Datei auf einen freien Speicherplatz zu KOPIEREN.

LÖSCHEN Wähle dies, wenn du einen Speicherstand LÖSCHEN möchtest.

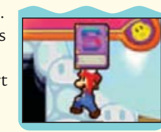
ABBRUCH Mit Hilfe dieser Option kehrst du zum **Laden-Menü** zurück.

Sobald eine Datei gelöscht wurde, kann sie nicht wiederhergestellt werden. Sei also vorsichtig.



Information zu Dateien

Du kannst deine Fortschritte mit Hilfe von SPEICHERALBEN speichern. Dir stehen insgesamt zwei Dateien zur Verfügung. Durch gleichzeitiges Drücken der A-, B-, X- und Y-Knöpfe sowie der L- und R-Tasten sofort nach dem Einschalten deines Nintendo DS können alle Dateien sofort gelöscht werden. Aber vergiss nicht, dass gelöschte Dateien nicht wiederhergestellt werden können. Sei also vorsichtig.





Standby-Modus

Wird der Nintendo DS geschlossen, während er eingeschaltet ist, wird automatisch der Energie sparende **Standby-Modus** eingeschaltet. Wird das System wieder geöffnet, wird der normale Modus aktiviert.

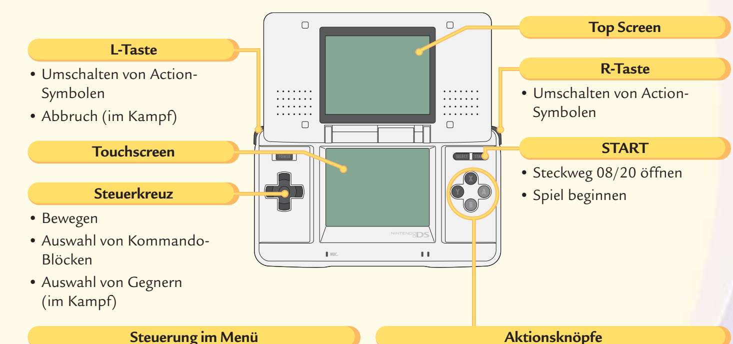




Grundlegende Steuerung



Hier erhältst du einen Überblick über die wichtigsten Steuerfunktionen und Informationen darüber, wie du die Hinweise auf dem Bildschirm während deiner Reise durch das Pilz-Königreich richtig lesen kannst. Genauere Informationen zu Action-Kommandos findest du im Kapitel „Aktionen“.



L-Taste
- Umschalten von Action-Symbolen
- Abbruch (im Kampf)

Touchscreen

Steuerkreuz
- Bewegen
- Auswahl von Kommando-Blöcken
- Auswahl von Gegnern (im Kampf)

Top Screen

R-Taste
- Umschalten von Action-Symbolen

START
- Steckweg 08/20 öffnen
- Spiel beginnen

Steuerung im Menü

Menüpunkt anwählen	Steuerkreuz
Bestätigen	A- oder X-Knopf
Abbruch	B- oder Y-Knopf

Drücke die L- und R-Tasten sowie START und SELECT gleichzeitig, um einen Reset durchzuführen und zum **Titelbildschirm** zurückzukehren.

Aktionsknöpfe

A-Knopf B-Knopf X-Knopf Y-Knopf

- Zur Ausführung individueller Aktionen und Kommandos.
- Zum Treffen von Auswahlen (während Konversationen).



Der Spielbildschirm

Während deiner Reise wird auf dem Top Screen eine Karte angezeigt. Deine Charaktere bewegen sich während des Spiels meistens auf dem Touchscreen. Manchmal müssen die Brüder jedoch getrennter Wege gehen. In diesen Fällen agieren die Babys vom Top Screen aus, während die Erwachsenen auf dem Touchscreen ihre Abenteuer bestehen.

Zeitstrudel

Eine Pforte zwischen Vergangenheit und Gegenwart.

KP (Kraftpunkte)

Die Zahlen auf der linken Seite stehen für Luigi und Baby Luigi, rechts findest du die Zahlen für Mario und Baby Mario (siehe Seite 53).

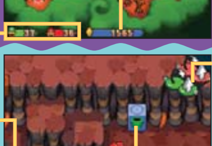
Gegner

Einer von vielen Gegnern, die sich dir in den Weg stellen werden. Sobald du einen Gegner berührst, beginnt der Kampf (siehe Seite 53)!

Einrichtungen

Im Spiel findest du eine Vielzahl von Einrichtungen und Blöcken (siehe Seite 52).





Anzahl der Münzen

Mit Münzen kannst du in Läden vielerlei Dinge kaufen (siehe Seite 65).

Momentane Position

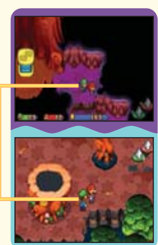
Hier wird angezeigt, wo sich die Brüder in der Welt befinden.

Action-Symbole

Die Aktionen, die durch Drücken des entsprechenden Knopfes ausgeführt werden, sind hier dargestellt.

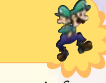
Getrennte Wege

Manchmal müssen sich die Brüder trennen. Dann bewegen sich die Babys auf dem Top Screen, während die Erwachsenen vom Touchscreen aus agieren.





Aktionen



Unsere Helden sind in der Lage, eine Menge verschiedener Aktionen auszuführen. Anfangs agieren sie noch individuell, später jedoch erlernen sie noch weitere einzigartige Moves.

Aktionsknöpfe

Jeder Knopf ist einem bestimmten Charakter zugewiesen. Ein Druck auf einen Knopf lässt den entsprechenden Charakter eine spezifische Aktion ausführen. Die Aktionen, die ausgeführt werden, hängen vom Action-Symbol ab, das zu diesem Zeitpunkt angezeigt wurde.





Umschalten von Action-Symbolen

Sobald du die Möglichkeit hast, mehrere Aktionen auszuführen, drücke die L- oder R-Taste, um durch die verfügbaren Action-Symbole zu blättern.







Im folgenden Abschnitt wird erklärt, welche Brüder an welcher Aktion teilnehmen.


Mario


Luigi

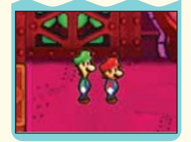

Baby Mario

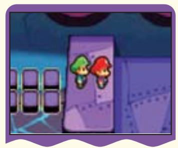

Baby Luigi

Bewegen



Mario oder Baby Mario führen die Truppe stets an. Du bewegst sie mit Hilfe des Steuerkreuzes. Wenn sich die Paare trennen, kannst du die Steuerung auf die Babys übertragen, indem du entweder den X- oder den Y-Knopf drückst. Die Steuerung der Erwachsenen wird durch Drücken des A- oder B-Knopfs aktiviert.

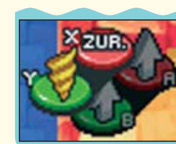

Erwachsenes Paar
Mario und Luigi


Baby-Paar
Baby Mario und Baby Luigi

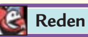

Erwachsene und Babys
Huckepack-Modus
(siehe Seite 50)

Info zum ZUR.-Symbol

Befindest du dich inmitten der Ausführung einer Brüderaktion (siehe Seite 51), kannst du diese durch Drücken des Knopfes, der mit ZUR. beschrieben ist, abbrechen.



Solo-Aktionen: Auf dich allein gestellt



Reden



Siehst du dieses Symbol, kannst du mit der Person, die vor dir steht, ein Pläuschchen halten.



Untersuchen

Dieses Symbol erscheint, wenn du vor etwas stehst, womit du interagieren kannst.

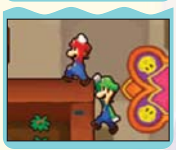


SPRINGEN



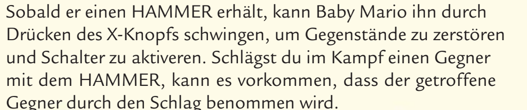


Mit Hilfe dieser grundlegenden Aktion kannst du SPRINGEN, um einen kleinen Höhenunterschied zu überwinden und Blöcke von unten anzustoßen. Die erwachsenen Brüder können höher SPRINGEN als ihre kleineren Gegenstücke. Beginnst du einen Kampf (siehe Seite 53) durch einen Sprung auf den Gegner, erleiden alle Gegner bei Kampfbeginn Schaden.



HAMMER





Sobald er einen HAMMER erhält, kann Baby Mario ihn durch Drücken des X-Knopfs schwingen, um Gegenstände zu zerstören und Schalter zu aktiveren. Schlägst du im Kampf einen Gegner mit dem HAMMER, kann es vorkommen, dass der getroffene Gegner durch den Schlag benommen wird.

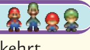




Huckepack und Huckepack-Aktionen



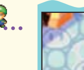
Huckepack





Wenn die Erwachsenen die Babys berühren oder umgekehrt, werden die Kleinen von den Großen auf den Rücken genommen und sie bewegen sich gemeinsam weiter.

Huckepack-Sprung





Wenn sie die Babys auf dem Rücken tragen, können Mario und Luigi auch weiterhin Sprünge vollführen. Drücke während des Sprungs den Knopf des entsprechenden Babys. Auf diese Weise springt das Baby noch höher und kann so Blöcke anstoßen, die durch einen normalen Sprung unerreichbar wären.

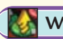
Baby-Wurf





Drücke im **Huckepack-Modus** den X- oder Y-Knopf, um die Babys von Marios oder Luigis Rücken zu werfen. Manche Bereiche im Gelände können nur von den Babys betreten werden. Um diese zu erreichen, wirst du diese Aktion benötigen.

Brüderaktionen: Erwachsenen- und Baby-Moves



Wirbelsprung



Drücke den B-Knopf und Luigi springt auf Marios Schultern. Drücke den B-Knopf noch-mals und die Brüder beginnen zu wirbeln und sich in die Luft zu erheben. Bestimme mit Hilfe des Steuerkreuzes die Richtung, in die sie fliegen sollen.

Baby-Schleuder



Kommen die großen Brüder mit den Babys in Kontakt, während sie einen Wirbelsprung ausführen, werden die Babys in den Wirbel gezogen und selbst in die Lüfte geschickt.

Baby-Bohrer



Drücke den Y-Knopf und Baby Luigi springt auf Baby Marios Schultern. Drücke den Y-Knopf nochmals und die Babys werden sich wie ein Bohrer in den Boden graben. Manche Untergründe sind jedoch so hart, dass die Babys sich nicht hindurchgraben können.



Brüderball



Drücke den A-Knopf und Mario und Luigi werden sich gemeinsam zu einem Ball zusammenrollen. Steuere den Brüderball mit Hilfe des Steuerkreuzes. Um diese Formation wieder aufzulösen, drücke entweder den A- oder B-Knopf.



Baby-Kuchen



Die großen Brüder können die Babys plätten, wenn sie in Ballform über sie hinwegrollen. Die waffeldünnen Babys können dann enge Passagen durchqueren und sich vom Wind nach oben tragen lassen. Doch bereits nach kurzer Zeit erlangen sie ihre ursprüngliche Form wieder.





Einrichtungen im Gelände



Im Spiel stößt du auf eine große Auswahl von Einrichtungen, wie Blöcke und Schalter. Nachfolgend werden einige Einrichtungen erklärt, auf die du während des Spiels stoßen wirst. Um sie zu aktivieren, versuche sie von unten oder von oben anzustoßen oder auf irgendeine andere Art zu berühren.

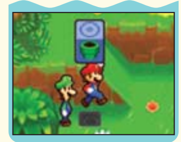
 SPEICHERALBEN



Stoße einen dieser Blöcke an, um das **Speichermenü** aufzurufen. In diesem Menü kannst du folgende Optionen wählen: SPEICHERN & FORTSETZEN, SPEICHERN & BEENDEN oder ABBRUCH.

Durch den Speichervorgang wird die geladene Datei überschrieben. Vorsicht! Sobald eine Datei überschrieben wurde, kann der ursprüngliche Inhalt nicht wiederhergestellt werden.

 Röhrenblöcke



Stoße einen Röhrenblock an und prompt erscheint eine Röhre, durch die deine Gefährten sofort zu dir stoßen können.

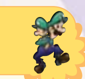
4-Personen-Platten und Trampoline

Gewisse Platten und Trampoline erlauben es dir, neue Bereiche zu erschließen. Manche dieser Einrichtungen können nur durch alle vier Brüder gleichzeitig aktiviert werden, andere wiederum erfordern nur zwei.





Der Kampf



Triffst du auf dem **Oberwelt-Bildschirm** auf einen Gegner, wird sofort der **Kampfbildschirm** aufgerufen. Gelingt es dir, auf dem **Oberwelt-Bildschirm** auf einen Gegner zu springen, erhältst du im Kampf einen zusätzlichen Zug, der automatisch allen Gegnern Schaden zufügt. Aber sei vorsichtig: Wird Mario auf dem **Oberwelt-Bildschirm** von einem Gegner von hinten überrascht, beginnt er den Kampf auf seinem Hinterteil sitzend.

Der Kampfbildschirm

Der Charakter mit dem höchsten Wert in der Sparte Geschwindigkeit (GES. – siehe Seite 63) erhält den ersten Zug im Kampf. Wenn Mario an der Reihe ist, wähle einen Kommandoblock und beginne damit, den Gegnern eins auf die Mütze zu geben. Sobald alle Gegner bezwungen wurden, ist der Kampf zu Ende und der **Kampfergebnis-Bildschirm** (siehe Seite 59) wird eingeblendet. Verlieren Mario & Co. alle KP, ist das Spiel zu Ende. Sollte dies geschehen, kannst du das Spiel vom zuletzt gespeicherten Spielstand aus fortsetzen oder direkt in den Pilz-Palast zurückkehren. Tragen die großen Brüder die kleinen auf dem Rücken, sind es Mario und Luigi, die Schaden einstecken müssen. Sollten sie versagen, werden die Babys den Kampf an ihrer Stelle weiterführen.

Action-Cursor
Hier wird angezeigt, welchen Knopf du drücken musst, um Aktionen auszuwählen und welcher Gegner das Ziel sein soll.

Charakter, der an der Reihe ist

Luigis KP

Marios KP

Kommando-Block

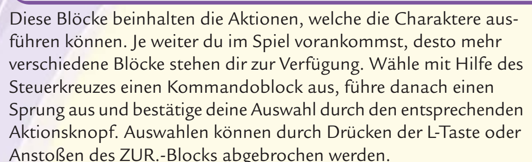


Kommando
Hier steht eine Erklärung des momentan ausgewählten Kommando-Blocks.

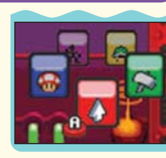
Steuerungserklärung
Hier wird die Aktion beschrieben, die der Charakter zurzeit ausführen kann.



Kommandoblöcke



Diese Blöcke beinhalten die Aktionen, welche die Charaktere ausführen können. Je weiter du im Spiel vorankommst, desto mehr verschiedene Blöcke stehen dir zur Verfügung. Wähle mit Hilfe des Steuerkreuzes einen Kommandoblock aus, führe danach einen Sprung aus und bestätige deine Auswahl durch den entsprechenden Aktionsknopf. Auswahlen können durch Drücken der L-Taste oder Anstoßen des ZUR.-Blocks abgebrochen werden.





SPRUNG (Solo-Attacke) (siehe Seite 56)
Spring auf Gegner, um ihnen Schaden zuzufügen. Dies funktioniert nicht bei Gegnern, die Stacheln haben.



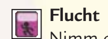
HAMMER (Solo-Attacke)
Die Babys setzen HÄMMER ein, um ihre Gegner anzugreifen. Auch die erwachsenen Brüder haben Zugriff auf die HÄMMER, solange sie die Babys auf ihren Rücken tragen.



Bros.-Item (Bros.-Attacke) (siehe Seite 57)
Setze ein Bros.-Item zum Angriff ein. Die Art und Weise des Angriffs hängt vom Item ab, das du einsetzt.



Item (Seite 67)
Setze Items ein, um deine KP aufzufüllen und deine Verteidigung zu stärken.



Flucht
Nimm die Beine in die Hand und fliehe aus dem Kampf. Drücke den Aktionsknopf in schneller Abfolge, um so schnell wie möglich aus dem Kampf zu entkommen. Doch sei gewarnt: Wenn du die Flucht ergreifst, verlierst du Münzen. Drücke die L-Taste, um die Flucht abzubrechen.

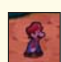


Statusveränderungen

Gegnerische Attacken können manchmal gefährliche Auswirkungen auf den Zustand der Brüder haben. Warte, bis der jeweilige Effekt nachlässt oder setze eine FRISCHWURZ (siehe Seite 67) ein, um die Heilung zu beschleunigen.



SCHWINDLIG
Du bist zu desorientiert, um dich bewegen zu können.



GIFT
Du erleidest in jeder Runde Schaden, bis die Vergiftung abklingt.



VERBRENNUNG
Du nimmst Schaden und kannst dich nicht mehr bewegen.



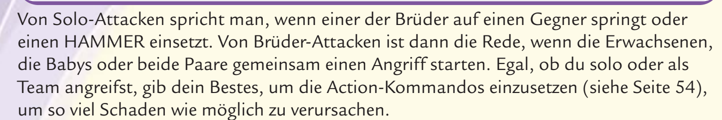
ANGRIFF GESCHWÄCHT
Du verlierst etwas an Angriffskraft.



VERTEIDIGUNG GESCHWÄCHT
Du verlierst etwas an Verteidigungskraft.



Solo-Attacken und Brüder-Attacken



Von Solo-Attacken spricht man, wenn einer der Brüder auf einen Gegner springt oder einen HAMMER einsetzt. Von Brüder-Attacken ist dann die Rede, wenn die Erwachsenen, die Babys oder beide Paare gemeinsam einen Angriff starten. Egal, ob du solo oder als Team angreifst, gib dein Bestes, um die Action-Kommandos einzusetzen (siehe Seite 54), um so viel Schaden wie möglich zu verursachen.

 Solo-Attacken

Solo-Attacken sind Basisangriffe, die von Mario oder Baby Mario, Luigi oder Baby Luigi gegen Gegner ausgeführt werden. Die Solo-Attacke der Erwachsenen ist der SPRUNG, während die Babys den HAMMER bevorzugen. Wähle eines dieser Kommandos, wähle einen Gegner für den Angriff und drücke den Knopf, der dem angreifenden Bruder entspricht, um maximalen Schaden anzurichten.



Setzt du einen SPRUNG ein, muss einer der großen Brüder das Ziel auswählen.



Drücke den Knopf des großen Bruders in dem Moment, in dem er auf dem Gegner landet.



Wird der HAMMER eingesetzt, wird das Ziel von einem der Babys ausgewählt.



Drücke den Knopf des entsprechenden Babys, um es ausholen zu lassen.

Brüder-Attacken

Brüder-Attacken können nur eingesetzt werden, wenn die Brüder gemeinsam unterwegs sind. Bros.-Items können nicht eingesetzt werden, wenn Mario und Baby Mario oder Luigi und Baby Luigi separat angreifen. Es gibt sogar einige Bros.-Items, die nur eingesetzt werden können, wenn alle vier Brüder zusammen im Kampf sind.



Beim Einsatz eines GRÜNEN PANZERS wird eines der Babys auf dem Panzer reiten.



Drücke den Knopf des Bruders, wenn sich der Panzer ihm nähert, um ihn wieder zurückzukicken.



Trifft der Panzer einen Gegner, drücke den Knopf des entsprechenden Babys, um noch mehr Schaden anzurichten!

Überprüfe die Steuerung

Es gibt jede Menge Bros.-Items (siehe Seite 64) und jedes einzelne wird auf andere Art und Weise eingesetzt. Wenn du ein Item wählst, wird am Top Screen erklärt, wie das Item einzusetzen ist. Vergiss also nicht, einen Blick darauf zu werfen.





Kampftipps



Action-Kommando



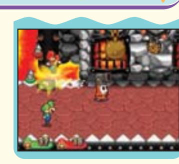
Action-Kommando fehlgeschlagen

Im Kampf kannst du den Schaden, den eine Attacke verursacht, erhöhen, indem du im richtigen Moment den entsprechenden Aktionsknopf drückst. Dies wird Action-Kommando genannt. Beim Einsatz eines Bros.-Items (siehe Seite 64) wird die Attacke durch ein erfolgreich eingegebenes Action-Kommando weitergeführt. Solange dir die Action-Kommandos gelingen, wird auch die Attacke fortgesetzt. Die Knöpfe, die für ein Action-Kommando gedrückt werden müssen, hängen davon ab, wie du angreifst. Überprüfe also die Steuerung, bevor du beginnst.

Tragen sie die Babys auf dem Rücken, kümmern sich hauptsächlich die großen Brüder um den Kampf. Doch mit dem richtigen Timing und durch Drücken der X- und Y-Knöpfe nehmen auch die Babys an der Action teil.



Verteidigungstipps



Werden sie angegriffen, können Mario & Co. dem Angriff ausweichen und sogar einen Gegenangriff starten. Achte gut auf die gegnerische Attacke und drücke den richtigen Aktionsknopf, um auf den Gegner zu springen oder ihm eins mit dem HAMMER zu verpassen. Führe erfolgreiche Gegenangriffe aus, um dem Gegner Schaden zuzufügen, ohne selbst welchen erleiden zu müssen.



Kampfergebnis-Bildschirm

Nachdem alle Gegner besiegt worden sind, erhältst du ERF.-Punkte (siehe Seite 63), Münzen und manchmal auch Items. Hat allerdings einer der Brüder am Ende des Kampfes 0 KP, erhält er keine ERF.-Punkte. Um dies zu vermeiden, setze heilende Items, wie zum Beispiel 1-UP-PILZE, im Kampf ein, wenn Bedarf besteht.



Erhaltene Münzen

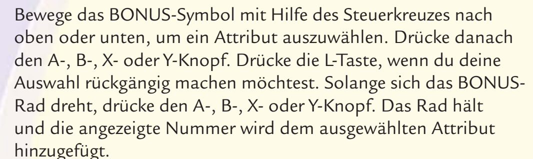
Im Kampf erhaltene Münzen werden der Gesamtanzahl hinzugefügt.

Münzen gesamt



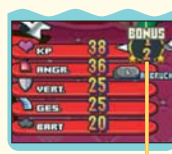
Erhöhen des Levels

Wenn einer der Brüder eine gewisse Anzahl an ERF.-Punkten gesammelt hat, steigt er einen Level auf und auch seine Attribute (siehe Seite 63) werden erhöht. Zusätzlich darfst du dir noch ein Attribut aussuchen, das durch besondere Bonuspunkte erhöht wird.



Bewege das BONUS-Symbol mit Hilfe des Steuerkreuzes nach oben oder unten, um ein Attribut auszuwählen. Drücke danach den A-, B-, X- oder Y-Knopf. Drücke die L-Taste, wenn du deine Auswahl rückgängig machen möchtest. Solange sich das BONUS-Rad dreht, drücke den A-, B-, X- oder Y-Knopf. Das Rad hält und die angezeigte Nummer wird dem ausgewählten Attribut hinzugefügt.





BONUS-Symbol





Steckweg 08/20



Drücke START, um Steckweg 08/20 zu öffnen und Items einzusetzen, Ausrüstung anzulegen oder einfach deine Vorräte zu überprüfen. Drücke den B-Knopf, den Y-Knopf oder START, um Steckweg 08/20 wieder zu schließen und zum **Spielbildschirm** zurückzukehren.

Was haben wir denn da?

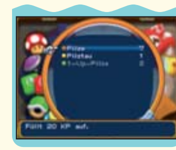


Bewege das Vergrößerungsglas mit Hilfe des Steuerkreuzes auf ein Menü und drücke den A- oder X-Knopf zur Bestätigung. Je weiter du im Spiel vorankommst, desto mehr Menüpunkte werden hinzugefügt. Um zum Spiel zurückzukehren, drücke START, den B-Knopf oder den Y-Knopf.



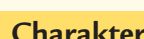
ITEMS

Hier bist du richtig, wenn du dir die Items ansehen möchtest, die du mit dir führst. Setzt du ein Item ein, das speziell auf einen Charakter zugeschnitten ist, musst du den entsprechenden Charakter zuvor auswählen.



AUSRÜSTUNG

Unter diesem Punkt kannst du dir ORDEN und Kleidung ansehen oder anlegen. Zum Anlegen musst du zuerst ORDEN oder BEKLEIDUNG auswählen, das entsprechende Item aussuchen und letztendlich den Bruder wählen, der das Item anlegen soll. Drücke links und rechts auf dem Steuerkreuz oder die L- und R-Tasten, um einen Bruder auszuwählen.





Charakter

Attributveränderungen

Hier kannst du sehen, wie sich Attribute durch die ausgewählte Ausrüstung verändern. ↑ zeigt eine Erhöhung an, ↓ hingegen eine Verminderung.

Ausgerüstet-Symbol

Die folgenden Symbole zeigen an, welcher Bruder welche Ausrüstung angelegt hat.

- A = Mario
- a = Baby Mario
- A = Luigi
- a = Baby Luigi



QUARTETT-INFO

Möchtest du wissen, was Mario angelegt hat? Wie hoch Luigis VERT.-Wert ist? Die detaillierten Informationen, die du über die Brüder wissen musst, sind hier verfügbar. Drücke links und rechts auf dem Steuerkreuz oder drücke die L- und R-Tasten, um zwischen den Brüdern hin und her zu schalten.



KP (Kraftpunkte)

Momentane und maximale KP. Fallen die KP eines Bruders auf 0, kann dieser nicht mehr kämpfen.

ANGR.

Die Angriffskraft. Je höher die Zahl, desto mehr Schaden kann der Bruder verursachen.

VERT.

Die Verteidigungskraft. Je höher die Zahl, desto weniger Schaden muss der Bruder einstecken.

LV. (Level)

GES.

Die Bewegungsgeschwindigkeit. Je höher die Zahl, desto eher kommt der Bruder im Kampf zum Zug.

ERF.

Die momentanen Erfahrungspunkte. Erfahrungspunkte erhält man durch siegreich bestandene Kämpfe. Sammle so viele Erfahrungspunkte, wie neben NOCH angegeben, um einen Level aufzusteigen.

Ausgerüstete ORDEN und Kleidung

BART

Die, ähm, Bart-Punkte. Je höher die Zahl… nun, sagen wir einfach, je höher, desto besser.



BROS.-ITEMS

Hier kannst du alle Items überprüfen, mit denen du im Kampf angreifen kannst. Wähle ein Item an und du erhältst eine kurze Gebrauchsanweisung auf dem Top Screen. Wenn du vorhast, ein Item im Kampf einzusetzen, solltest du dir zuerst diese Erklärung ansehen.



Gebrauchsanweisung

Die Gebrauchsanweisung lautet für jedes Item anders.

ZIEL

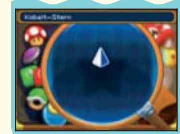
Hier steht, gegen wie viele Ziele das Item eingesetzt werden kann. Somit kannst du planen, ob sich das Item für einen Einsatz gegen einen einzelnen oder eine Gruppe von Gegnern eignet.

BONUS-Effekte

Manche Items ändern beim Einsatz den Zustand der Gegner.

KOBALT-STERN

KOBALT-STERNSPLITTER sind der Schlüssel zum Bestehen dieses Abenteuers. Wenn du wissen möchtest, wie viele du bereits gesammelt hast, sieh hier nach.





Der Pilz-Laden

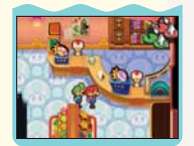


Ab einem gewissen Punkt im Spiel öffnet der PILZ-LADEN seine Pforten im Pilz-Palast. Kaufe mit Münzen Items und Ausrüstung. Wer weiß, vielleicht findest du während deines Abenteuers noch weitere Läden!

Der Einkauf



Auf der linken Seite des Tresens erhältst du heilende ITEMS und BROS.-ITEMS, rechts hingegen steht Ausrüstung zum Verkauf. Nähere dich einer Seite und sprich mit dem jeweiligen Toad, um das entsprechende Menü aufzurufen.



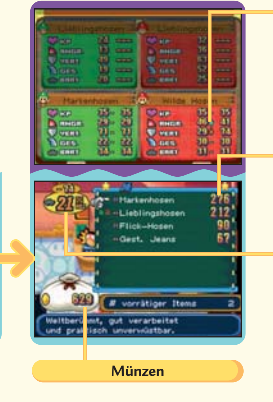






Einkaufen

Um etwas zu kaufen, musst du zuerst auswählen, welche Art von Item du kaufen möchtest. Wähle danach das entsprechende Item und wähle JA auf dem **Bestätigungs-Bildschirm**. Drücke den B- oder Y-Knopf, um den Vorgang abzubrechen.



Attributveränderung

Hier wird angezeigt, wie sich ein Item auf die Attribute des Trägers auswirkt. ▲ zeigt eine Verbesserung an, ▼ hingegen eine Verschlechterung.

Preis

% ABZ.

Hier werden Rabatte angezeigt.

Item-Typ

Münzen

Verkaufen

Möchtest du ITEMS verkaufen, wähle VERKAUFEN, um eine Liste der ITEMS aufzurufen, die du verkaufen kannst. Drücke den B- oder Y-Knopf, um den Vorgang abzubrechen.



% AUFS.

Hier werden Preisaufschläge angezeigt.

Münzen

Preis

Anzahl der Items

Die Items

Hier siehst du einige der ITEMS, die Mario und Luigi während ihres Abenteuers einsetzen können.

Heilende Items



PILZ
Füllt 20 KP auf.



1-UP-PILZ
Reanimierung mit 50 % KP.



PILZTAU
Füllt 15 KP für alle auf.



FRISCHWURZ
Entfernt Status-Effekte.

Bros.-Items



GRÜNER PANZER
Tritt diesen gegen deine Gegner.



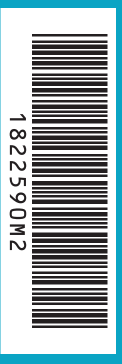
BROS.-BLUME
Schleudere Feuerbälle gegen deine Gegner.



KANONENGEBALLER
Schieße dich aus einer Kanone und lande auf den Gegnern.









PRINTED IN THE EU
IMPRIME DANS L'UE